

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Setiap kegiatan ibadah umat Islam pasti melakukan thaharah (bersuci) terlebih dahulu seperti berwudhu. Wudhu adalah sebuah syariat kesucian yang Allah Azza Wa Jalla tetapkan kepada kaum muslim sebagai syarat sebelum melaksanakan ibadah shalat.

Selain dilakukan sebelum melaksanakan ibadah shalat menurut Jumhur Ulama' mengatakan bahwa melakukan wudhu dianjurkan sebelum melakukan ibadah thawaf di Ka'bah, memegang mushaf Al – Qur'an dan ibadah lainnya. Pada wudhu terkandung sebuah hikmah yang mengisyaratkan kepada kita bawah hendaknya seorang muslim memulai ibadah dan kehidupannya dengan kesucian lahir batin. Oleh karena itu, umat muslim harus mengetahui tata cara berwudhu yang sesuai syariat islam. Buku merupakan sebuah media atau alat informasi yang mungkin sudah ada sejak ratusan tahun yang lalu, selain berfungsi sebagai tempat menyimpan atau menyampaikan berbagai informasi, baik bersifat umum maupun khusus. Buku merupakan salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan dan buku digunakan sebagai alat berkomunikasi oleh guru-guru maupun orang tua terhadap anak-anak, misalkan seperti jenis buku panduan mengenai tata cara pengambilan wudhu. Tetapi penyampaian informasi pada buku panduan

pengambilan wudhu hanya berupa teks dan gambar-gambar 2D. Pembelajaran tata cara wudhu masih menggunakan cara konvensional, murid melihat buku panduan dan guru menjelaskan bagaimana tata cara pengambilan wudhu.

Augmented Reality sangat berpotensi sebagai sarana edukasi. Salah satu keuntungan yang dapat diperoleh dari aplikasi AR untuk tujuan edukasi yaitu meningkatkan pemahaman objek yang dipelajari. AR lebih efektif sebagai media pembelajaran lainnya, dibandingkan dengan media lain seperti buku, video, maupun penggunaan komputer biasa. Untuk itu AR bisa sangat berpotensi sebagai sarana edukasi.

Berdasarkan paparan penjelasan diatas, penulis merasa perlu menerapkan teknologi *Augmented Reality* untuk memperkenalkan media pembelajaran tata cara pengambilan air wudhu dengan baik dan benar sehingga menjadi sesuatu yang menarik untuk dipelajari. Karena itu penulis ingin merancang sebuah aplikasi yang dituangkan dalam penelitian yang berjudul **“PERANCANGAN APLIKASI ANDROID SIMULASI TATA CARA PENGAMBILAN WUDHU DENGAN METODE AUGMENTED REALITY”**

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perumusan masalah yang dapat dilakukan adalah bagaimana membangun aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran cara pengambilan wudhu?

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Untuk menghindari pembahasan yang meluas pada penelitian ini, maka penulis memberikan pembatasan masalah yaitu aplikasi media pembelajaran tata cara pengambilan wudhu ini menampilkan objek seorang yang sedang mengambil air wudhu

## **1.4 TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian yang dilakukan, yaitu:

1. Mengimplementasi teknologi *Augmented Reality* kedalam media pembelajaran tata cara pengambilan air wudhu
2. Memudahkan masyarakat untuk mengenali atau mengetahui tata cara pengambilan air wudhu dengan baik dan benar dengan objek 3D.

## **1.5 MANFAAT PENELITIAN**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Memberikan informasi masyarakat Jambi dalam mengenalin tata cara pengambilan air wudhu dalam menggunakan aplikasi ini yang akan lebih mudah dan dapat di akses oleh kalangan dimanapun.
2. Serta untuk mengetahui ke efektifan pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran pengambilan air wudhu.

## **1.6 SISTEMATIKA PENULISAN**

Untuk memudahkan dalam pemahaman isi laporan kerja praktek ini adapun sistematika penulisan ini sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan bagian pengantar dari permasalahan yang akan dibahas. Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisikan tentang teori dan konsep yang mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan, bersumber dari berbagai buku, artikel dan jurnal penelitian sejenis.

**BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bagian Bab ini membahas tentang kerangka kerja penelitian, metode pengembangan sistem dan alat bantu pembuatan program.

**BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini akan menguraikan hasil penelitian yang mencakup semua aspek yang terkait dari penelitian, dan menjelaskan tentang keterkaitan antar faktor-faktor dari data lapangan yang diperoleh dan membahas masalah-masalah yang di ajukan.

**BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Bab ini membahas hasil implementasi dari rancangan aplikasi yang dibuat menjelaskan tentang tahapan pengujian yang dilakukan pada setiap fungsi-fungsi aplikasi dan analisis hasil yang dicapai dari aplikasi tersebut.

**BAB VI : PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan dari bab-bab sebelumnya serta saran yang terkait dengan pemanfaatan hasil penelitian dan pengembangan kearah yang lebih baik lagi.